



Guide de préparation

Édition 201808

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulated in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by EXIN.

Table des matières

1. Résumé	4
2. Conditions de l'examen	6
3. List of Basic Concepts	9
4. Bibliographie	11

1. Résumé

EXIN Agile Scrum Foundation [ASF.FR]

Sommaire

L'EXIN Agile Scrum Foundation est un certificat de validation d'un ensemble des connaissances en méthodes Agile et en pratiques Scrum. Agile Scrum a été conçu pour favoriser la coopération, afin d'atteindre vos objectifs. Les méthodes Agile proposent une approche de choix au niveau du développement de logiciels, qui s'applique de plus en plus à d'autres secteurs d'activité. Citons parmi les pratiques Scrum : l'établissement d'équipes pluridisciplinaires et autogérées, fournissant un livrable qui fonctionne à la fin de chaque itération (ou sprint).

Contexte

L'examen EXIN Agile Scrum Foundation, composante du programme de qualification EXIN, a été développé en coopération avec des experts internationaux dans ce domaine.

Groupe ciblé

Si la méthode de réflexion Agile bénéficie d'une excellente réputation dans le domaine du développement de logiciels, l'application de ses principes à d'autres types de projets est de plus en plus fréquente. Scrum, la méthode Agile la plus courante, s'adresse à tous les professionnels souhaitant rester à la pointe des derniers développements en matière de gestion des TI et des projets, et plus spécifiquement à celles et ceux qui dirigent ou participent aux projets. Ce certificat convient particulièrement aux professionnels travaillant dans les domaines suivants : gestion de projets, développement de logiciels, gestion des services TI et gestion d'entreprise.

Exigences pour la certification

Le candidat doit passer l'examen. Nous recommandons de suivre une formation.

Précisions sur l'examen

Type d'examen :	Questionnaire à choix multiples
Nombre de questions :	40
Seuil de réussite :	65%
Livre ou manuel autorisé :	Non
Équipement électronique autorisé :	Non
Durée de l'examen :	60 minutes

Les règles et réglementations d'examens EXIN s'appliquent à cet examen.

Formation

Heures de contact

Cette formation se déroule sur 14 heures de cours minimum, qui comprennent les travaux en groupe, la préparation à l'examen et les pauses. Le travail personnel, le temps de transport pour se rendre aux cours ainsi que les pauses déjeuner ne sont pas inclus.

Estimation du temps d'étude requis

60 heures, en fonction de connaissances existantes.

Formateurs

Vous trouverez une liste de nos formateurs agréés à l'adresse www.exin.com.

2. Conditions de l'examen

Les conditions de l'examen sont détaillées dans les spécifications de l'examen. Le tableau suivant énumère les sujets du module (conditions de l'examen) et les sous-rubriques (spécifications de l'examen).

Condition de l'examen	Spécifications de l'examen	Pondération
1. La manière de penser Agile		10%
	1.1 Concepts d'Agile et de Scrum	10%
2. Pratiques Scrum		45%
	2.1 Rôles Scrum	22.5%
	2.2 Les événements Scrum	12.5%
	2.3 L'importance du Backlog	7.5%
	2.4 Définition d'achevé (Definition of Done)	2.5%
3. Planning et estimation Scrum		22.5%
	3.1 Planning Scrum	15%
	3.2 Estimation Scrum	7.5%
4. Suivi des projets Scrum		12.5%
	4.1 Monitoring Scrum	12.5%
5. Les concepts Scrum avancés		10%
	5.1 Scrum en fonction des situations	10%
	Total	100%

Contenu détaillé et pondération

1. Agile Way of Thinking		
1.1	Concepts d'Agile et de Scrum	10%
1.1.1	Connaître comment fonctionne l'adaptation à un environnement Agile	
1.1.2	Connaître comment l'Agilité contribue à la prévisibilité et à la flexibilité	
1.1.3	Décrire le Manifeste Agile	
1.1.4	Connaître des composants de la méthode Agile comme la Programmation en binôme (Pair Programming), le Développement de Logiciels Piloté par les Tests (Test Driven Development), l'Intégration Continue, le Remaniement Continu (Continuous Refactoring) et la Propriété Collective du Code (Collective Code Ownership).	
2. Pratiques Scrum		
2.1	Rôles Scrum	22.5%
2.1.1	Expliquer le rôle du Product Owner	
2.1.2	Expliquer le rôle du Scrum Master	
2.1.3	Expliquer le rôle de l'équipe Scrum	
2.1.4	Connaître le rôle d'un chef de projet traditionnel.	
2.2	Les événements Scrum	12.5%
2.2.1	Expliquer les caractéristiques des événements <i>time-boxed</i>	
2.2.2	Expliquer les caractéristiques des Sprints	
2.2.3	Expliquer les caractéristiques des mêlés quotidiennes (Daily Scrum)	
2.2.4	Expliquer les caractéristiques des Revues de Sprint et des Rétrospectives de Sprint	
2.3	L'importance du Backlog	7.5%
2.3.1	Expliquer les caractéristiques de bons Product and Sprint Backlog	
2.3.2	Reconnaître des bons User Stories et Backlog Items	
2.3.3	Expliquer comment préciser les Éléments de Backlog de produit (Product Backlog Items (PBI))	
2.4	Définition d'achevé (Definition of Done)	2.5%
2.4.1	Expliquer l'importance et les caractéristiques d'une bonne Définition d'achevé (Definition of Done)	
3. Planning et estimation Scrum		
3.1	Planning Scrum	12.5%
3.1.1	Expliquer ce qui se passe pendant le Sprint Planning et les Release Planning meetings	
3.1.2	Comprendre les rituels et l'importance des Mêlées quotidiennes (Daily Scrum)	
3.1.3	Comprendre comment déterminer la durée d'un Sprint	

3.2	Estimation Scrum	10%
3.2.1	Expliquer les techniques d'estimation : Planning Poker, Triangulation et Estimation par Affinité	
3.2.2	Comprendre comment calculer les estimations en Journées Idéales (Ideal Days) ou en Story Points	
3.2.3	Comprendre comment les Backlog Items sont ordonnancés	
4.	Suivi des projets Scrum	
4.1	Monitoring Scrum	12.5%
4.1.1	Comprendre les Graphiques d'avancement (Burn-Down charts)	
4.1.2	Comprendre comment monitorer la progression d'un Sprint	
4.1.3	Comprendre comment calculer la vélocité de l'équipe	
4.1.4	Comprendre les Kanban Boards	
4.1.5	Comprendre le concept et la valeur des Diffuseurs d'Information (Information Radiators)	
5.	Les concepts Scrum avancés	
5.1	Scrum en fonction des situations	10%
5.1.1	De décrire comment appliquer Scrum à de gros projets comportant des interdépendances complexes	
5.1.2	Connaître comment appliquer Scrum dans des équipes réparties	
5.1.3	Comprendre les différents types de contrats de Scrum	
5.1.4	Comprendre comment créer un environnement de travail Agile	

3. List of Basic Concepts

Ce chapitre dresse une liste des termes et abréviations que les candidats sont censés maîtriser.

Veillez noter que la connaissance de ces termes seule ne suffit pas pour l'examen ; le candidat doit comprendre le concept et être en mesure de fournir des exemples.

English

Affinity estimation
Agile Manifesto
Backlog
Burn-down chart
Coach
Commitment
Communication
Continuous integration
Customer
Daily Standup / Daily Scrum
Definition of Done (Done)
Distributed team
Elapsed time
Escaped defect
Estimation
Extreme programming (XP)
Ideal hours/ Ideal days
Increment
Information radiator
MoSCoW
Niko-niko calendar
Osmotic communication
Pair programming

Planning
Planning onion
Planning poker
Priority
Product Backlog Item (PBI)

Product Owner

French

Estimation d'affinité
Manifeste Agile
Backlog
Graphique d'avancement (Burn-down chart)
Coach
Engagement
Communication
Intégration continue
Client
Mêlée quotidienne (Daily Scrum)
Définition d'achevé (Definition of Done)
Équipe répartie
Temps écoulé
Défaut négligé
Estimation
Extreme programming (XP)
Journées/heures idéales
Incrément
Diffuseur d'information
MoSCoW
Calendrier Niko-niko
Communication osmotique
Programmation en binôme (Pair programming)
Planification
Oignon de planification
Poker de planification
Priorité
Élément de Backlog de produit (Product Backlog Item, PBI)
Product Owner (Propriétaire de produit)

Refactoring	Remaniement de code (Refactoring)
Release planning	Planification de release
Report	Rapport
Scrum	Scrum
Scrum Master	Scrum Master
Scrum-of-Scrum	Scrum-of-Scrum
Splitting teams	Répartition des équipes
Sprint	Sprint
Sprint Backlog Item (SBI)	Élément de carnet de sprint
Sprint Planning	Planification de sprint
Sprint Retrospective	Rétrospective de sprint
Sprint Review	Revue de sprint
Stand-up	Mêlée
Statement of value	Déclaration de valeur
Story	Story
Story point	Story point
Succession	Relève
Succession Planning	Planification de la relève
Team	Équipe
Test-Driven Development (TDD)	développement piloté par les tests (Test-Driven Development)
Time-box	Time-box (Limite de délais / boîte de temps)
Time-boxing / Time-boxed	Time-boxing / Time-boxed
Triangulation	Triangulation
Velocity of the team	Vélocité de l'équipe
Waterfall/Crystal Clear method	Méthode Waterfall/Crystal Clear
Workspace	Espace de travail

4. Bibliographie

- A. Nader K. Rad & Frank Turley
Agile Scrum Handbook
 Van Haren Publishing (2nd Edition 2018)
 9789401802796 - ISBN: hard copy
 9789401802789 - ISBN: eBook
- B. Ken Schwaber & Jeff Sutherland
The Scrum Guide (16 pages)
www.scrumguides.org (version la plus récente)

Matrice de littérature

Condition de l'examen	Spécifications de l'examen	Littérature
1. La manière de penser Agile		
	1.1 Concepts d'Agile et de Scrum	A: Agility Concept A: Extreme Programming A: DSDM A: Project Constraints A: Upfront Planning A: MoSCoW Priorization A: Exceptions
2. Pratiques Scrum		
	2.1 Rôles Scrum	A: Scrum Roles
	2.2 Les événements Scrum	A: Scrum Events
	2.3 L'importance du Backlog	A: Artifacts 1 and 2
	2.4 Définition d'achevé (Definition of Done)	A: Artifact 3
3. Planning et estimation Scrum		
	3.1 Planning Scrum	A: Scrum Events A: Scrum Artifacts
	3.2 Estimation Scrum	A: Scrum Artifacts
4. Suivi des projets Scrum		
	4.1 Monitoring Scrum	A: Artifacts 1, 2 and 3, ScrumBut and ScrumBan
5. Les concepts Scrum avancés		
	5.1 Scrum en fonction des situations	A: Pigs and Chickens A: Scaled Scrum A: Scrum Prerequisites A: Contract Types and Scrum

Contact EXIN

www.exin.com

